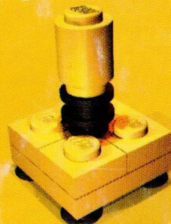
games.



Oprogramowanie powstało w Unii Europejskiej.

2299543

IB2G-LAN3



LEGOLAND®

Instrukcja



Dziękujemy za zakupienie LEGOLANDu, jednego ze wspaniałych nowych programów rozrywkowych LEGO Media.

W firmie LEGO Media ustawicznie dążymy do ustanawiania nowych standardów jakości oprogramowania, przekształcając najcenniejsze wartości LEGO w postać stosowną dla tego nowego, wspaniałego środka przekazu. Podobnie, jak wytwarzane przez nas zabawki, nasze oprogramowanie skupia się na zadowoleniu klienta i jakości, które nowymi sposobami stymulują rozwój wyobraźni i zdolności twórczych.

Przykładając najwyższą wagę do testowania produktów przez konsumentów, jesteśmy dumni z faktu, że dbamy o pewność, iż nasze oprogramowanie jest w pełni zgodne z dziecięcymi oczekiwaniami i zasługuje na świadectwo jakości „Wypróbowane przez dzieci. Zatwierdzone przez dzieci."

Ufamy, że LEGOLAND przyniesie Ci całe godziny dobrej zabawy. W przypadku natknięcia się na jakiekolwiek trudności związane z niniejszym programem prosimy o kontaktowanie się z naszym działem obsługi klienta (patrz załączona karta), którego pracownicy z radością udzielą Ci pomocy.

Cała firma LEGO Software zajmuje się zapewnianiem klientom dobrej zabawy, zatem jeśli LEGOLAND Ci się spodoba, przejrzyj załączoną broszurę, aby zorientować się, jakie inne interesujące tytuły mamy w swojej ofercie.

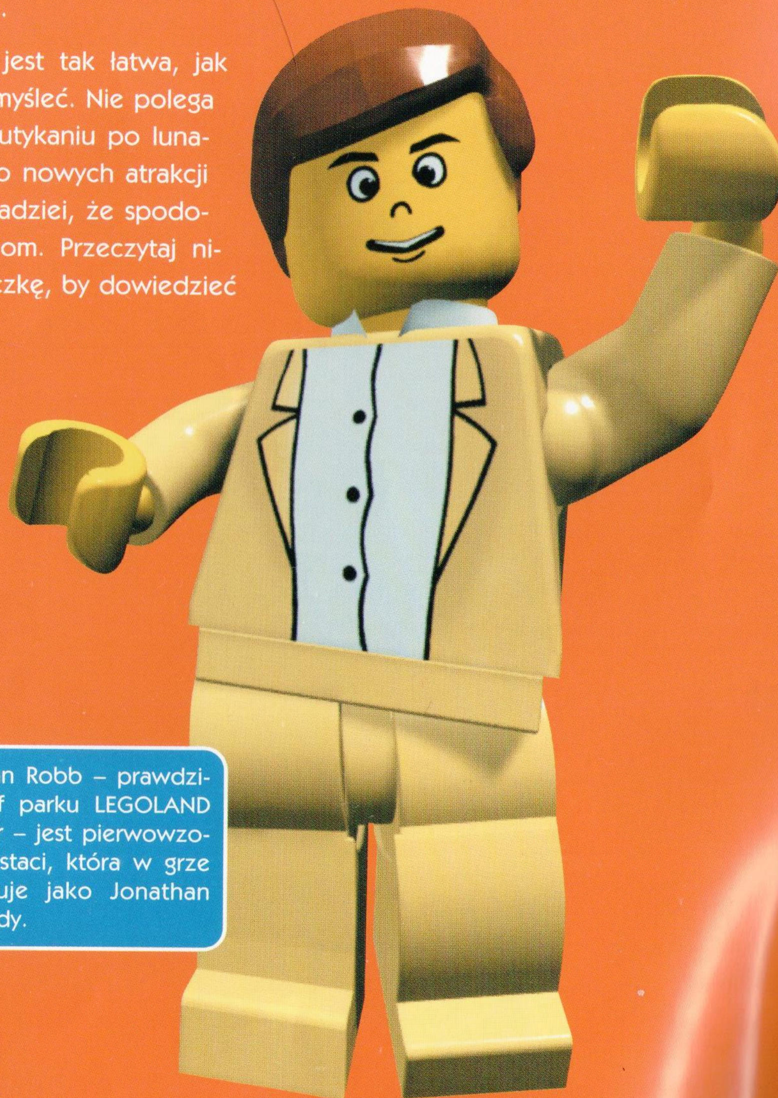


Spis treści

Wstęp

Jako praktykant na stanowisku zarządcy lunaparku masz za zadanie zaprojektować i zbudować idealny park LEGOLAND, który powinien uszczęśliwiać gości i wabić ich do siebie w coraz większych liczbach.

Ta praca nie jest tak łatwa, jak można by pomyśleć. Nie polega wyłącznie na utykaniu po lunaparku coraz to nowych atrakcji i karuzel, w nadziei, że spodobają się gościom. Przeczytaj niniejszą książeczkę, by dowiedzieć się więcej!



Jonathan Robb – prawdziwy szef parku LEGOLAND Windsor – jest pierwowzorem postaci, która w grze występuje jako Jonathan Ablebody.



Instalacja

Komputer

Do gry wymagany jest komputer w pełni zgodny z Windows® 95/98 i DirectX. Gra nie jest zgodna z systemami operacyjnymi Windows NT, OS/2, Linux lub emulowanym środowiskiem Windows.

Procesor: Pentium™ II 233MHz lub jego odpowiednik.

Pamięć: 32 MB RAM lub więcej.

Grafika: Karta graficzna z 4MB pamięci i zgodna z Direct Draw (działająca w rozdzielczości 640 x 480 i 16-bitowym kolorze).

CD-ROM: Napęd CD-ROM/DVD poczwórnej prędkości lub szybszy.

Dźwięk: 16-bitowa karta dźwiękowa w pełni zgodna z Windows® 95/98 i DirectX 7.0.

Sterowanie: Mysz i klawiatura w pełni zgodne z Windows® 95/98.

DirectX: Do gry w LEGOLAND niezbędny jest Microsoft DirectX 7.0 (dołączony na płycie z grą). Więcej informacji na temat instalacji znajdziesz w pliku Readme zamieszczonym na kompakcie z LEGOLAND.

UWAGA: Twój system może wymagać zainstalowania najnowszych sterowników Windows® 95/98 dla określonych urządzeń. Napęd CD-ROM musi być widoczny w sekcji CD-ROM/DVD Menedżera urządzeń.

Mysz: Mysz zgodna z systemem Microsoft.

Instalacja minimalna wymaga 150 MB miejsca na twardym dysku (nieskompresowanym)* Instalacja maksymalna wymaga 301 MB miejsca na twardym dysku (nieskompresowanym)*

*/„Nieskompresowany" oznacza, że dysk twardy nie został poddany żadnej procedurze kompresji plików umożliwiającej pozorne zwiększenie jego pojemności. Na przykład, w przypadku Windows 98 programem, który wykonuje taką funkcję, jest DriveSpace.

Możesz być zmuszony do skontaktowania się z producentem swego sprzętu w celu uzyskania nowszych wersji sterowników niektórych urządzeń.

Ściąganie aktualizacji z sieci Internetowej wymaga połączenia z Internetem.



Instalacja

Po włożeniu kompaktu z LEGOLAND do napędu CD-ROM instalacja powinna rozpocząć się automatycznie. Jeśli nie nastąpi to po kilkunastu sekundach, nie ma powodu do zmartwień, musisz jedynie:

1. Sprawdzić, czy nie jest uruchomiony jakiś inny program.
2. Kliknąć dwukrotnie na ikonie „Mój komputer", na pulpicie.
3. Kliknąć PPM na ikonie napędu CD-ROM i użyć opcji Eksploruj.
4. Kliknąć dwukrotnie na ikonie „AUTORUN.EXE".

Następnie pojawi się menu, obejmujące poniższe opcje:

INSTALACJA LEGOLAND (lub GRA W LEGOLAND, jeśli program został już zainstalowany)

INSTALACJA INDEO (Ta opcja pojawia się tylko wtedy, gdy system Indeo nie został jeszcze zainstalowany – jest on NIEZBĘDNY do gry w LEGOLAND)

REJESTRACJA

WYJŚCIE

Jeśli uruchamiasz LEGOLAND po raz pierwszy, musisz najpierw użyć opcji INSTALACJA LEGOLAND.

Instalacja LEGOLAND

Kliknij na opcji INSTALACJA LEGOLAND w menu startowym. Instalacja jest bardzo prosta – w rzeczywistości prawie całkowicie automatyczna! Program poprosi o wybranie instalacji normalnej lub maksymalnej; różnica między nimi polega na odmiennych wymaganiach co do ilości wolnego miejsca na twardym dysku (ilość ta będzie podana na ekranie). Program instalacyjny zapyta też o miejsce do instalacji – jeśli możesz, skorzystaj z domyślnego katalogu INSTALACJI.

Instalacja

Uruchamianie gry LEGOLAND

Istnieje kilka metod uruchamiania gry. Najłatwiejszą stanowi włożenie płyty z grą do napędu CD-ROM i kliknięcie na opcji GRAJ W LEGOLAND w menu startowym.

Inna metoda, stosowana w przypadku, gdy gra nie uruchamia się automatycznie po włożeniu kompaktu do napędu:

1. Kliknij na przycisku START w lewym dolnym rogu ekranu.
2. Przejdź do opcji PROGRAMY.
3. W menu PROGRAMY odszukaj folder LEGO MEDIA.
4. W folderze LEGO MEDIA znajdziesz folder LEGOLAND, zawierający ikonę o nazwie LEGOLAND, która uruchamia grę.

WAŻNA UWAGA – Aby grać w LEGOLAND, zawsze musisz najpierw włożyć kompakt z grą do napędu, niezależnie od wybranego rodzaju instalacji.

Usuwanie gry

Usunięcie LEGOLANDU jest bardzo łatwe:

1. Kliknij na przycisku START w lewym dolnym rogu ekranu.
2. Przejdź do opcji PROGRAMY.
3. W menu PROGRAMY odszukaj folder LEGO MEDIA.
4. W folderze LEGO MEDIA znajdziesz folder LEGOLAND, zawierający ikonę o nazwie USUŃ, która służy do usuwania gry LEGOLAND z komputera.

UWAGA – Program usuwający nie kasuje automatycznie plików zapisu gry i danych gracza. W razie potrzeby możesz skasować je samodzielnie.

W przypadku jakichkolwiek problemów prosimy o skontaktowanie się z działem obsługi klienta LEGO Media lub miejscowego wydawcy. Adresy i numery telefonów znajdziesz w dokumentacji dołączonej do oprogramowania.

Instalacja

Dlaczego po wyjściu z gry pulpit Windows zmienił rozmiar?

LEGOLAND automatycznie przełącza rozdzielczość pulpitu na 640 x 480, zgodnie z wymaganiami gry. Jeśli rozmiar pulpitu nie wraca do normalnego, to skorzystaj z zamieszczonych poniżej informacji na temat regulowania właściwości obrazu w systemie. Większość komputerów działających w środowisku Windows 95/98 pracuje w trybie High Colour (16-bitowym) i w rozdzielczości 800 x 600 lub 640 x 480.

Naprowadź kursor myszy na puste miejsce pulpitu Windows i kliknij raz prawym przyciskiem myszy (PPM). Pojawi się menu, z którego należy wybrać opcję 'Właściwości', klikając na niej lewym przyciskiem myszy (LPM). Gdy na ekranie pojawi się okno „Właściwości ekranu", kliknij na zakładce „Ustawienia". W okienku „Kolory" zaznacz High Colour 16-bitów (lub tę paletę, której zwykle używasz), a suwak „Obszar ekranu" ustaw na 640 x 480 lub 800 x 600 (lub rozdzielczość, której zwykle używasz).

Kliknij na przycisku „Zastosuj" i uruchom ponownie system, jeśli jest to wymagane.





O co chodzi w tej grze?

Gratulacje, właśnie rozpoczynasz staż na stanowisku zarządcy parku LEGOLAND! Pierwszego dnia poznajesz wszystkich pracowników LEGOLANDU. W lunaparku wita Cię Jonathan, szef personelu, i zaprasza wszystkich na spotkanie – nie tylko z Tobą, lecz także w celu obejrzenia najnowszego wynalazku profesora Voltage'a.

Cóż, jak się zdaje, profesorowi udało się skonstruować wehikuł czasu. Nikt nie wie, dlaczego profesor wybrał akurat wehikuł czasu (ale z drugiej strony żaden z jego wynalazków nie był taki, jak zaplanowano)! Jednak zanim ktokolwiek zdążył się nad tym zastanowić, profesor wskoczył do wehikułu i zniknął w oślepiającym rozbłysku.

Wrócił już po kilku chwilach. Gdzie (czy też może „kiedy") bywał? W danej chwili nikogo to nie interesuje, ponieważ powracający wehikuł czasu zdruzgotał cały lunapark!
Staraj się jednak zachować spokój! Profesor sądzi, że zdoła naprawić wehikuł i cofając się w czasie zastąpić zniszczone urządzenia lunaparku ich nienaruszonymi kopiami, stworzonymi za pomocą wypróbowanego promienia kopiującego!

Twoim zadaniem jest poustawiać wszystko ponownie na właściwych miejscach, poczynając od zaprojektowania całego lunaparku, aż do budowy i konserwacji urządzeń.



Ulubiona piosenka JP (Złotej Rączki) – to „I like to dance" zespołu Tuff Stuff.

Twoi pomocnicy z LEGOLANDU

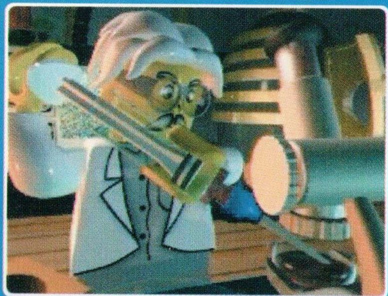
W budowie najlepszego lunaparku, jaki może powstać, będzie Ci pomagać specjalny zespół personelu LEGO. Każdy z członków tej ekipy jest odpowiedzialny za jeden z aspektów tworzenia lunaparku.

Jonathan Ablebody



Jest szefem personelu lunaparku i Twoją prawą ręką. Gdy natkniesz się na problemy podczas budowy lunaparku lub utkniesz w martwym punkcie, po prostu spytaj Jonathana. Szef personelu lunaparku ukończył z wyróżnieniem Akademię LEGOLANDU. Zależy mu tylko na jednym – aby goście lunaparku bawili się w nim, jak nigdy w życiu! Jego zainteresowania obejmują wspinaczkę wysokogórską, jazdę na motorze z motocyklistą Bobem i kolekcjonowanie listów dziękczynnych od zadowolonych gości.

Profesor Voltage



Być może nie zdajesz sobie z tego sprawy, lecz każdy park LEGOLANDU ma swego etatowego naukowca. Jego zadaniem jest wynajdywanie fantastycznych atrakcji i oszałamiających karuzel. Przecież one nie biorą się znikąd! Profesor ma tajemniczą przeszłość, ale jego wynalazki mówią same za siebie (jeśli działają). Skonstruował nawet specjalną komorę budowlaną, wykorzystującą super tajne sposoby tworzenia atrakcji w podwójnym tempie!

Twoi pomocnicy z LEGOLANDU

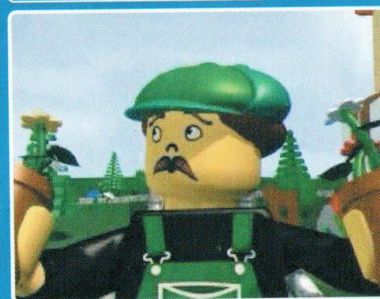
Profesor Voltage wynalazł już całe stosy przedziwnych urządzeń, włącznie ze słynnymi robotami LEGO Mindstorms i kapitalnymi klockami wybuchowymi z gry LEGO Creator! Należy jednak pamiętać o jednym: profesor łatwo daje się ponieść swej nieposkromionej ciekawości, co może prowadzić do wszelkiego rodzaju kłopotów...

JP (Złota Rączka)



Należy do najbardziej utalentowanych mechaników w dziejach ludzkości! Potrafi wybudować wszystko, co wynajdzie profesor Voltage, a także wszystko naprawić, gdy coś pójdzie nie tak! Łatwo dostrzec JP w lunaparku – zawsze słucha muzyki ze swego walkmana i wszędzie nosi ze sobą swój śrubokręt. W czasie wolnym JP lubi budować zadziwiające maszynki LEGO Technic, spełniające przeróżne dziwne funkcje, poczynając od odwijania papierka z cukierków, a kończąc na wywracaniu jej łóżka, gdy nadchodzi kolejny ranek i pora udać się do pracy!

Bob Longtree



Najbardziej twórczy ogrodnik lunaparku. Wyróżnia go charakterystyczny kapelusz niedzielnego myśliwego. Wie praktycznie wszystko o drzewkach i kwiatach LEGO, i potrafi je wyhodować w rekordowym czasie. Bob uczył się u sławnego na cały świat ogrodnika Foresta Chumpa, który skrzyżował sosnę z wytwórnią plastiku i otrzymał w ten sposób pierwsze rośliny LEGO.

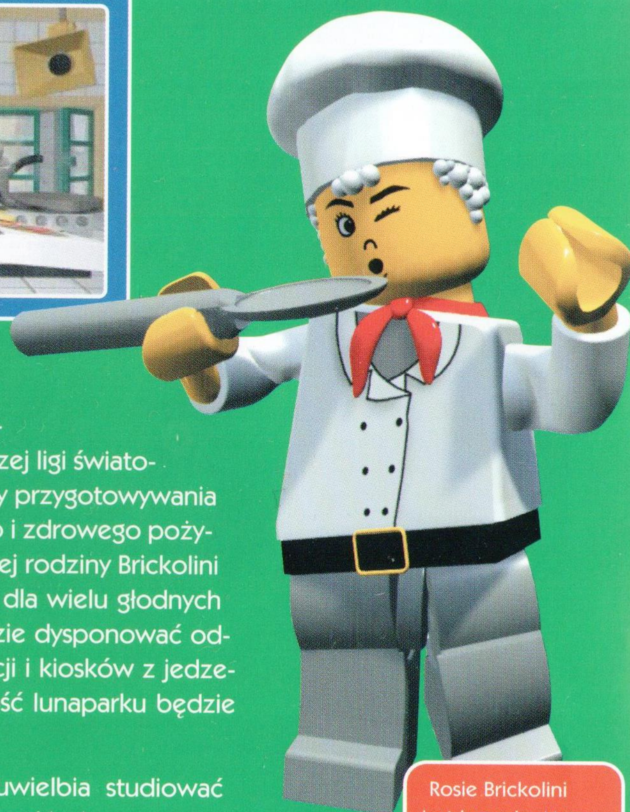
Twoi pomocnicy z LEGOLANDU

Bob z całą energią sadzi nowe drzewa i kwiaty, i nic nie cieszy go bardziej, niż komponowanie OGROMNYCH kwietników!

Trzeba jednak pamiętać, że czasem Bob zapada w drzemkę podczas pracy. Miej na niego oko, a wszystko będzie dobrze!

Rosie





Jeśli kiedyś poczujesz głód, wystarczy, że dasz znać Rosie. Uczyła się zawodu u kucharzy z pierwszej ligi światowej i zna wszystkie metody przygotowywania wspaniałego, smakowitego i zdrowego pożywienia. Pochodzi ze sławnej rodziny Brickolini i przywykła do gotowania dla wielu głodnych brzuchów. Jeśli tylko będzie dysponować odpowiednią liczbą restauracji i kiosków z jedzeniem, sprawi, że każdy gość lunaparku będzie syty pyszności.

W czasie wolnym Rosie uwielbia studiować najnowsze książki kucharskie i opracowywać własne unikalne przepisy. Wystarczy, że zerkniesz na ostatnie strony niniejszej książeczki, a znajdziesz kilka jej popisowych dań.

Rosie Brickolini jest kuzynką Mamy Brickolini, jednej z gwiazd gry LEGO Island.

I co dalej?

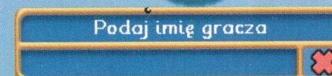
Dane gracza



Na początku pojawia się ekran opisu gracza – a wygląda jak na ilustracji z lewej.

Zanim gracz będzie mógł rozpocząć projektowanie i budowę własnego lunaparku, musi wpisać swoje imię. Nie jest to trudne:

1. Odszukaj pozycję „Puste miejsce" i kliknij na niej LPM.
2. Wpisz swoje imię.



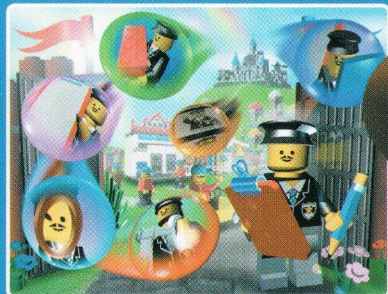
3. Kliknij na przycisku KCIUKA W GÓRĘ (Start) lub naciśnij klawisz ENTER, aby zapisać swoje dane.
4. Przejdziesz do głównego ekranu gry.



Główny ekran gry

Główny ekran jest dość ważny, ponieważ umożliwia wykonywanie wszelkiego rodzaju użytecznych czynności. Jego wygląd jest przedstawiony na ilustracji:

Ekran główny



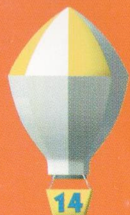
Dostępne są następujące przyciski:



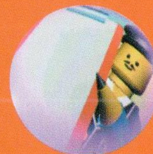
Rozpoczęcie nowej gry swobodnej

Opcja ta umożliwia budowanie lunaparku bez martwienia się o zadowolenie gości!

Zerknij do rozdziału zatytułowanego „Gra swobodna" na stronie 16.



Główny ekran gry



Wybierz gracza

Powoduje powrót do ekranu danych gracza, gdzie można wpisać nowe imię gracz i rozpocząć nową grę.



Zapisane gry

Ten przycisk służy do wczytywania zapisanych wcześniej gier LEGOLAND, aby można było kontynuować rozgrywkę od momentu, w którym się ją przerwało.



Rozpoczęcie gry w LEGOLAND

Ten przycisk spowoduje rozpoczęcie rozgrywki na ostatnim z rozgrywanych poziomów lub na pierwszym poziomie samouczka, jeśli jesteś nowym graczem.



Filmy LEGOLANDU

Powoduje przejście do menu, którym możesz wybrać filmy z prawdziwych parków LEGOLANDU!



Wyjście z LEGOLANDU

Gdy chcesz opuścić grę, wystarczy, że klikniesz na tym przycisku lub naciśniesz klawisz ESCAPE.

Bob Longtree marzy o zdobyciu nagrody LEGOLANDU za najlepiej ułożony ogródek i wąsik.



Gra swobodna



W GRZE SWOBODNEJ możesz budować lunapark bez potrzeby przejmowania się gośćmi lub inspektorem parków!

Po kliknięciu na przycisku ROZPOCZĘCIE NOWEJ GRY SWOBODNEJ przejdziesz do ekranu widniejącego poniżej:

Gra swobodna



Najwspanialsza rzecz w GRZE SWOBODNEJ to wybieranie karuzel i atrakcji LEGOLANDU, a następnie wykorzystanie ich przy budowie własnego lunaparku. Oto jak możesz to zrobić:

1. Za pomocą przycisków z nazwami stylów wybierz obiekty, których chcesz używać. Każdy wybrany kliknięciem obiekt zostanie oznaczony „ptaszkiem". Jeśli zmienisz zdanie i dojdziesz do wniosku, że jednak nie chcesz któregoś z wybranych obiektów, kliknij na nim ponownie, by z niego zrezygnować.
2. Pod kolumnami widnieje paskowy wskaźnik, informujący, ile jeszcze obiektów możesz wybrać. Całkowicie zapełniony pasek oznacza, że wybrano maksymalną liczbę obiektów.
3. Gdy zestaw wybranych obiektów będzie według Ciebie zadowalający, kliknij na przycisku KCIUKA W GÓRĘ (Rozpoczęcie gry swobodnej), by rozpocząć budowę.
4. Jeśli stracisz ochotę na GRĘ SWOBODNĄ, wystarczy, że klikniesz na opcji POWRÓT DO EKRANU TYTUŁOWEGO.

GRA SWOBODNA jest ściśle związana z normalną grą. Im dalej dotrzesz w zwykłej grze, tym więcej obiektów będzie dostępnych podczas GRY SWOBODNEJ!

Tryb GRY SWOBODNEJ jest dostępny dopiero po ukończeniu wszystkich poziomów samouczka.

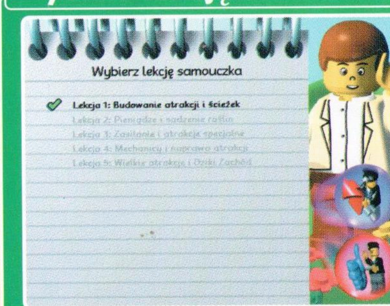


Gra w LEGOLAND



Kliknij na przycisku ROZPOCZĘCIE GRY W LEGOLAND, aby rozpocząć projektowanie i budowę własnego parku LEGOLAND! Rzecz w tym, że chociaż projektowanie i budowanie własnego parku to spora frajda, trzeba wiedzieć, jak to robić! Zatem Jonathan zapozna Cię z najważniejszymi wiadomościami o Twojej pracy – zacznij od sprawdzenia swoich umiejętności w pięciu lekcjach samouczka!

Wybierz lekcję samouczka



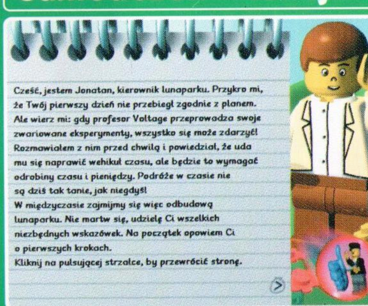


Lekcja pierwsza, „Budowa atrakcji", jest już wybrana. Wystarczy kliknąć na niej dwukrotnie lub kliknąć na przycisku KCIUKA W GÓRĘ (Rozegraj poziom), by przejść dalej. Jeśli chcesz się cofnąć, wystarczy, że klikniesz na przycisku POWRÓT DO EKRANU TYTUŁOWEGO.



Gdy klikniesz na przycisku ROZEGRAJ POZIOM, zobaczysz ekran podobny do poniższego:

Samouczek – lekcja 1



Jest to ekran odprawy, podczas której Jonathan przekaże Ci pewne informacje na temat lekcji oraz wskazówki dotyczące tego, co masz zrobić. Słuchaj uważnie jego słów!

Czasem trzeba będzie kliknąć na pulsującej strzałce w dolnym rogu notatnika, aby obrócić stronę. Wykonuj wskazówki Jonathana, a na pewno nie popełnisz wielu błędów! Gdy skończysz słuchać Jonathana, kliknij na przycisku KCIUKA W GÓRĘ (Przejście do gry), aby rozpocząć grę!

Gdy rozpoczniesz rozgrywkę, pojawi się następujący ekran:

Ekran gry



Ekran ten obejmuje kilka ważnych przycisków, które pomogą Ci w projektowaniu i budowaniu najlepszego na świecie parku LEGOLAND. Są to:



Budowa segmentu ścieżki

Gdy ustawiasz dowolny obiekt, jest on zwykle łączony z systemem ścieżek, prowadzącym do wejścia do parku. Musisz zadbać o to, aby goście zawsze mogli łatwo dotrzeć do każdej atrakcji. Przycisk ścieżki służy do budowy dodatkowych ścieżek lub naprawy tych, które uległy uszkodzeniu.



Tryb badania

Klikając na tym przycisku możesz dowiedzieć się, czy Twoi goście są zadowoleni i najdzeni. Możesz też poznać ważne informacje na temat atrakcji lunaparku. Patrz „Tryb badania" na stronie 26.



Tryb kasowania

Jeśli popełnisz błąd, nie martw się. Za pomocą gumki możesz zlikwidować dowolny wybudowany obiekt. Uważaj jednak, by nie skasować czegoś przypadkowo, zwłaszcza klombów Boba!



Tryb mapy

Tutaj możesz obejrzeć swój park LEGOLAND „z lotu ptaka". Ten widok jest przydatny, na przykład, w momencie, gdy chcesz sprawdzić, czy park jest rozsądnie zaplanowany, lub które atrakcje są zepsute.



Opcje gry

To bardzo użyteczny przycisk. Kliknij na nim, gdy zechcesz WYJŚĆ z gry, WCZYTAĆ lub ZAPISAĆ grę, albo zmienić głośność muzyki i efektów dźwiękowych. Patrz rozdział „Opcje gry" na stronie 21.

LEGOLAND

Przyciski stylów LEGOLANDU

W grze dostępne są cztery style. Na początku rozgrywki widoczny jest jedynie styl główny LEGOLANDU. Pozostałe style będą pojawiać się w miarę Twoich postępów w grze. Przyciski stylów dają Ci dostęp do wielu różnych obiektów z każdego stylu, dzięki czemu możesz umieszczać w swoim lunaparku całą masę atrakcji.

Niestety, nikt nie jest w stanie powiedzieć, co kryje się pod pustymi przyciskami, ponieważ profesor Voltage nie wybrał się jeszcze w żadną podróż w czasie. Gdy już wyruszy, zapewne sprawi Ci niespodziankę.



Ekran odprawy

Kliknięcie na notatniku z lewej strony pulpitu powoduje ponowne wyświetlenie wskazówek dla danego poziomu – przydaje się, gdy musisz je sobie przypomnieć.

Gra w LEGOLAND

Jeśli gdzieś utkniesz, możesz także uzyskać pewne rady. Kliknij na notatniku, a potem na przycisku z pytajnikiem (Proszę o radę), u góry ekranu.

Na ekraniku po prawej stronie będzie pojawiać się Jonathan, by udzielać Ci pomocy. Jonathan jest w stałym kontakcie z wszystkimi Twoimi pomocnikami i zawsze podaje najważniejsze informacje. Jeśli przegapisz, co powie, wystarczy, że klikniesz na ekraniku, a powtórzy swoją wiadomość.

Wyjście z poziomu



Gdy wygrasz poziom, zobaczysz obrazek Jonathana wychodzącego przez drzwi. Wystarczy kliknąć na tym obrazku, by przejść do następnego poziomu. Jeśli chcesz nadal budować swój park na tym samym poziomie, możesz to robić jak długo zechcesz. Po prostu nie klikaj na wychodzącym Jonathanie.

Pasek monet



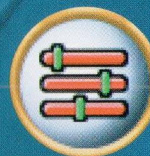
Twój park LEGOLAND potrzebuje ciągłego strumienia gości płacących za wstęp – bez pieniędzy nie będziesz mógł opracowywać i budować nowych atrakcji. PASEK PIENIĘDZY informuje Cię, ile masz pieniędzy (informacja ta jest podawana w postaci liczbowej i graficznej).

Pasek energii

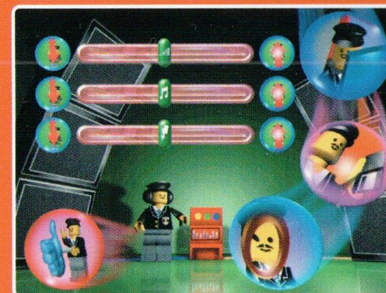


Na wszystkich poziomach trzeba budować elektrownie w celu dostarczania energii atrakcjom. Twoim celem powinno być utrzymanie wskazania PASKA ENERGII w środkowej, żółtej części – w ten sposób będziesz dysponować taką ilością energii, która w sam raz wystarcza do zasilania atrakcji parku. Jeśli pasek przesunie się w obszar czerwony, będzie to oznaczać, że energii jest za mało, natomiast pasek w obszarze zielonym znaczy, że powstało za dużo elektrowni i w ten sposób zmarnowano nieco pieniędzy.

Opcje gry



Gdy klikniesz na przycisku OPCJI GRY (z lewej), przejdziesz do ekranu opcji (z prawej):



Poniższe elementy sterujące umożliwiają regulowanie głośności oraz wczytywanie, zapisywanie i opuszczanie gry.



Głośność mowy

Przesuwając ten suwak, możesz zwiększyć lub zmniejszyć głośność tekstów wypowiadanych przez Jonathana.



Głośność muzyki

Przesuwając ten suwak, możesz zwiększyć lub zmniejszyć głośność muzyki.



Głośność efektów dźwiękowych

Ten suwak zwiększa i zmniejsza głośność efektów dźwiękowych.

Opcje gry



Kciuk w górę

Powoduje powrót do gry.



Zapisanie gry

Przenosi na ekran zapisywania gry, który umożliwia zapisanie swoich osiągnięć, gdy uznasz, że musisz chwilowo zająć się czymś innym.



Wczytanie gry

Umożliwia wczytywanie zapisanych wcześniej gier LEGOLAND i kontynuowanie ich od chwili przerwania rozgrywki.



Wyjście z gry

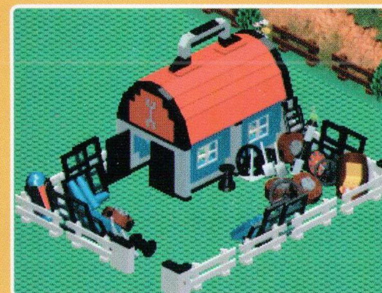
Powoduje wyjście z bieżącej gry i powrót do menu głównego.



Profesor Voltage jest dziadkiem Veroniki Voltage, jednego z najlepszych kierowców gry LEGO Racers.

Jak grać w LEGOLAND

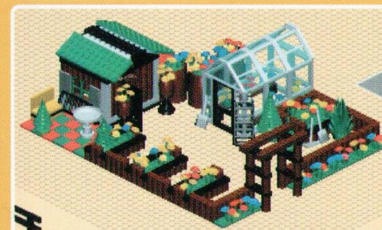
Warsztat



By odnieść sukces w grze, musisz ściśle współpracować z personelem LEGOLAND. Dwoje najważniejszych pracowników to mechanik JP i ogrodnik Bob Longtree.

Bez pomocy tej dwójki nie można niczego sadzić ani naprawiać, zatem zatrudnij ich i okazuj im uprzejmość!!

Szklarnia



Na większości poziomów gry znajdziesz warsztat i szklarnię – budynki, które po kliknięciu „wytwarzają” mechanika lub ogrodnika. Każde kliknięcie da Ci jednego dodatkowego pomocnika, pamiętaj jednak, że każdy z nich kosztuje 30 monet, zaś maksymalnie możesz mieć 15 mechaników i 15 ogrodników.



W razie potrzeby możesz podnosić mechaników i ogrodników, i przestawiać ich w inne miejsca parku. Dzięki temu naprawa atrakcji i sadzenie roślin będą odbywać się szybciej. Wystarczy kliknąć LPM na pomocniku, aby go podnieść, i kliknąć ponownie, by go postawić.

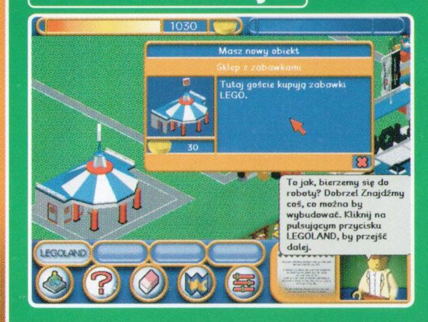
Jeśli stwierdzisz, że nie potrzebujesz już danego pomocnika, możesz przenieść go z powrotem do odpowiedniego budynku. W ten sposób otrzymasz zwrot kosztów zatrudnienia pomocnika.



A jak mam właściwie budować?

Na początku nowej gry po prostu wykonuj polecenia Jonathana – on opowie Ci, co i jak masz robić. Po zatrudnieniu kilku mechaników i ogrodników możesz kliknąć na przycisku stylu LEGOLAND, aby obejrzeć listę dostępnych obiektów. Gdy Ty projektujesz park, profesor Voltage pracuje w swoim laboratorium nad konstruowaniem nowych obiektów, które będzie można wznosić w parku. Nowości mogą pojawiać się w każdej chwili! Im dłużej będziesz grać, tym więcej otrzymasz nowych atrakcji! Nowe obiekty są oznaczone złotą gwiazdką, jak na poniższej ilustracji.

Nowa atrakcja



O opracowaniu nowej atrakcji zostaniesz zawsze poinformowany przez okno informacyjne widoczne na ilustracji. Gdy przeczytasz wiadomość, kliknij na X, by je zamknąć.

Nowy objekt



W menu obiektów zauważysz także liczby przy poszczególnych atrakcjach. Liczby te oznaczają koszt wybudowania danego obiektu przez JP. Żywopłot, na przykład, kosztuje 2 monety, sklepik 25 monet itd.

Brak monet



Jeśli nie masz wystarczającej liczby monet dla JP, dany obiekt zostanie automatycznie przyciemniony. Obserwuj pilnie pasek pieniędzy. Im więcej pojawi się gości, tym lepszy będzie stan Twojej kasy!

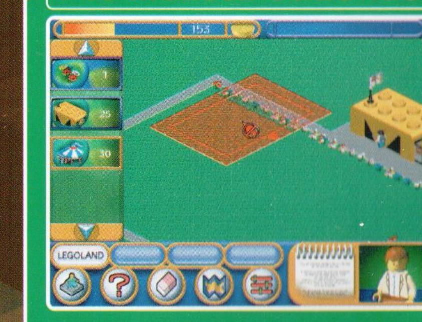
Aby wybudować dany obiekt, wystarczy kliknąć na nim w menu stylów (na przykład LEGOLAND), a potem przesunąć kursor na obszar lunaparku. Zobaczysz przy tym kontur obiektu „przyczepiony" do kursora.

Jeśli budowany obiekt zmieści się we wskazywanym miejscu, kontur będzie miał kolor zielony. Jeśli miejsca jest za mało lub coś przeszkadza, kontur będzie czerwony, a kursor zmieni się jak na poniższej ilustracji.

Możesz budować



Nie możesz budować



Czasem może zabraknąć Ci pieniędzy w czasie, gdy JP będzie jeszcze pracować nad budowanym obiektem. W takim przypadku nad placem budowy pojawi się pulsująca ikona.

Gdy postanowisz pozbyć się danej atrakcji, kliknij na przycisku TRYB KASOWANIA i skasuj wybrany obiekt, klikając na nim.

Skąd mam wiedzieć, co się dzieje w parku?



Niezwykle ważną rolę odgrywa w naszej grze śledzenie poziomu zadowolenia gości parku. Aby go poznać, możesz skorzystać z trybu BADANIA, klikając na dużym przycisku z pytajnikiem na panelu interfejsu albo klikając PPM. Następnie wystarczy kliknąć na gościu, a pojawi się okienko informacyjne, wyglądające tak jak na poniższej ilustracji:



Okienko to prezentuje dwie twarze LEGO, zmieniające wyraz w zależności od tego, jak bardzo zadowolony lub głodny jest dany gość. Im szerszy uśmiech, tym lepiej!!

Istnieje także szybka metoda poznawania samopoczucia gościa. Włącz tryb BADANIA i naprowadź kursor myszy na wybranego gościa (tym razem nie musisz na nim klikać). Otrzymasz niewielką porcję wiadomości, przedstawioną tak jak na ilustracji:





Daniela (po lewej) opuszcza lunapark, a Lidia (poniżej) nie jest zbyt zadowolona.

Może nawet opuścić park, chyba że skorzysta z jakiejś wspaniałej atrakcji, która poprawi jej humor. Wynik zależy od Ciebie!

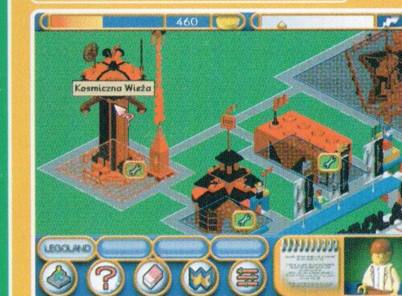




Naprawa atrakcji

Tryb BADANIA można także wykorzystywać do przyglądania się atrakcjom i karuzelom w celu ustalenia ich stanu technicznego. Od piątej lekcji samouczka możesz zauważyć, że niektóre obiekty zaczynają pulsować na CZERWONO. Oznacza to, że powinny zostać naprawione przez mechanika.

Naprawa atrakcji



Jeśli tylko masz w lunaparku jakichś mechaników, będą oni starali się jak najszybciej naprawiać uszkodzone atrakcje. Jeśli zechcesz naprawić od razu konkretny obiekt, podnieś mechanika i upuść go na atrakcję wymagającą reperacji.



Naprawa pociąga za sobą pewne koszty. Jeśli masz za mało monet, odstaw część lub wszystkich mechaników do warsztatu, aby wstrzymali się z naprawianiem do chwili, gdy stan Twoich funduszy się poprawi.

Naprawa atrakcji

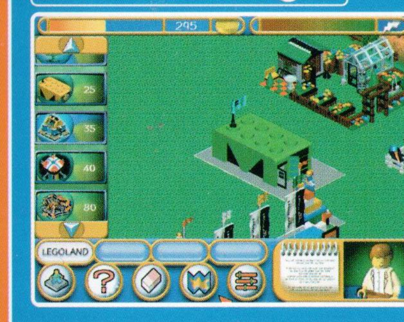
Przycisk TRYB KASOWANIA może posłużyć do usuwania zepsutych atrakcji. Pamiętaj, że nie otrzymasz pełnego zwrotu kosztów atrakcji, jeśli skasujesz ją, gdy będzie zepsuta. Aktualną wartość złomowania atrakcji możesz poznać za pomocą TRYBU BADANIA.

Baterii nie dołączono

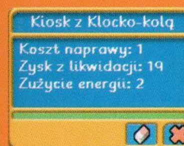
Im większym powodzeniem będzie cieszyć się Twój lunapark, tym ambitniejsze będą atrakcje i karuzele. Profesor Voltage po prostu uwielbia konstruowanie coraz najwspanialszych obiektów, aby dać gościom powody do zadowolenia, a Tobie, JP i Bobowi – masę roboty!

Wszystkie atrakcje wymagają dopływu energii, zatem trzecia lekcja samouczka dotyczy elektrowni. Gdy tylko elektrownia zacznie działać, uaktywni się pasek energii w prawym górnym rogu ekranu.

Za mało energii



Na poniższych ilustracjach możesz zobaczyć, że jeśli umieścisz w lunaparku atrakcję, nie zaopatrując jej w odpowiednią ilość prądu, pasek energii przesunie się do końca w lewo. Wtedy atrakcja zacznie pulsować na zielono i przestanie działać. W przypadku niedoboru energii niektóre obiekty mogą też pulsować na niebiesko.

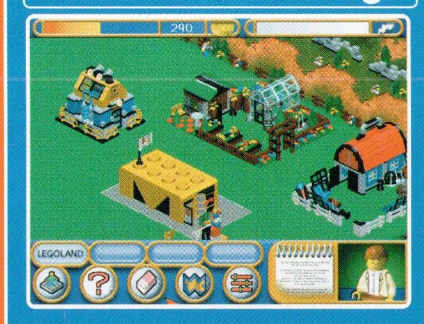


Jeśli przejdziesz w tryb BADANIA i klikniesz na pulsującym obiekcie, zobaczysz okienko informacyjne podobne do przedstawionego na ilustracji z lewej.



Baterii nie dołączono

Właściwa ilość energii



By rozwiązać problem niedoboru energii wystarczy wybudować elektrownię (musisz jednak dysponować odpowiednią ilością pieniędzy). Po dostarczeniu elektryczności pasek energii przesunie się z powrotem w prawo i obiekt przestanie pulsować.

Pamiętaj, że bez energii wiele atrakcji przestanie działać. Zaś jeśli atrakcje nie działają, goście zaczynają się nudzić i opuszczają lunapark.

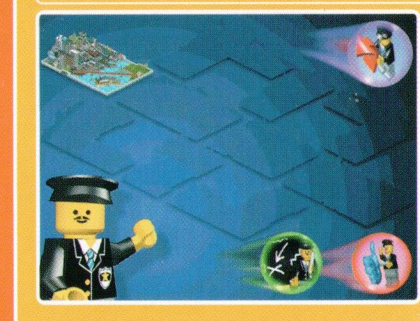


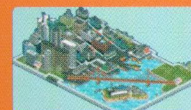
Samouczki mam za sobą, co dalej?

Gratulujemy i witamy w prawdziwym świecie projektowania parków LEGOLAND i zarządzania nimi! Skoro samouczki są już ukończone, pora wykorzystać nabytą w nich wiedzę: stworzyć wspaniały LEGOLAND!

Po ukończeniu piątego samouczka dojdziesz do ekranu poziomów, który wygląda następująco:

Przechodzenie poziomów





W górnym rogu tego ekranu zobaczysz jedną ze sławnych minikrain LEGOLANDU. Symbolizuje ona Twoje najbliższe zadanie, więc kliknij dwukrotnie na niej lub na przycisku KCIUKA W GÓRĘ, by rozpocząć grę.

Zauważysz zapewne dziewięć pustych miejsc – są one przeznaczone dla poziomów, do których dotrzesz w trakcie dalszej gry. Wygranie poziomu będzie nagradzane nowymi minikrainami (służącymi także jako przyciski do rozpoczynania kolejnych poziomów).



Ten przycisk spowoduje powrót do lekcji samouczka – na wypadek, gdyby trzeba było Ci przypomnieć, jak działa dany segment parku.

Inspektor lunaparków

Twój park będzie kontrolowany przez budzącego postrach inspektora lunaparków Mr Bimble! Tak właściwie inspektor wcale nie jest taki zły. Będzie regularnie oceniać Twój lunapark i wskazywać dziedziny, które wymagają dopracowania. Otrzymany od niego raport o lunaparku może być bardzo przydatny! Raport wygląda następująco:

Raport z parku

RAPORT
✓ ATRAKCJE
✓ Podłączone atrakcje
✗ DEKORACJE
✓ Ilość
✗ Różnorodność
✓ SKLEPY
✓ Ilość
✓ Różnorodność
✗ KIOSKI Z JEDZENIEM
✗ Ilość
✗ Różnorodność
✓ GOŚCIE

Pierwsza część raportu informuje – w postaci prostych wykresów słupkowych, „ptaszków" i krzyżyków – w jakim stopniu realizujesz cele ogólne danego poziomu. Jeśli są tu tylko ptaszki i zielone słupki bez krzyżyków i czerwonych słupków, otrzymasz akceptację inspektora!

W drugiej części raportu inspektor poinformuje Cię, co jest nie tak oraz przedstawi pewne rady dotyczące polepszenia sytuacji, na przykład:

Przydatne rady

RAPORT
✓ PARK
✓ Poziom zasilania
Cele:
Nawet nieźle Ci idzie
Nadal potrzebujesz:
- Bardziej różnorodnych dekoracji
- Więcej różnorodnych kiosków różnorodność

Masz jeszcze pięć prób uzyskania akceptacji, albo park zostanie zamknięty.
RADY
- Używaj różnych roślin i dekoracji zamiast mnóstwa takich samych

W przypadku większości poziomów Twój park zostanie kilkakrotnie odwiedzony przez inspektora lunaparków – jeśli nie dostosujesz swego parku do otrzymywanych zaleceń, zostanie on w końcu zamknięty.

Nie martw się jednak, z pomocą Jonathana i raportów inspektora lunaparków zapewne uda Ci się uniknąć większości kłopotów na drodze do zostania najlepszym na świecie zarządcą parków LEGOLAND!

Powodzenia! Pamiętaj, że to zabawa w budowanie!

Czy wiesz, że?

Jak duże?

Park LEGOLAND® Windsor obejmuje powierzchnię 40 akrów podzieloną na siedem obszarów tematycznych. Cały kompleks otacza 150 akrów terenów leśnych. Nie zgub się!

Park LEGOLAND® Billund liczy 20 akrów ciasno wypchanych przygodą, natomiast LEGOLAND® kalifornijski w Stanach Zjednoczonych – aż 35 akrów.

Ile ludzi?

Park LEGOLAND® Billund odwiedziła niewiarygodna liczba 30 milionów osób – pięć razy tyle, ile liczy ludność całej Danii!

A co z Gwiezdnymi Wojnami?

Obecnie w parku LEGOLAND® Windsor można oglądać naturalnej wielkości modele Dartha Vadera i robota R2-D2, zbudowane w całości z klocków LEGO!

Ile to klocków?

Park LEGOLAND® Windsor w Anglii składa się z około 30 milionów klocków LEGO® w całym parku i 22 milionów w samej minikrainie. Największym modelem w parku jest Technosaurus, zbudowany z ponad miliona klocków!

Minikraina w kalifornijskim parku LEGOLAND® też nie jest mała – liczy także ponad 20 milionów klocków. Sam Empire State Building składa się z 233500 klocków – gdyby ustawić je jeden na drugim, powstałby słupek o wysokości ponad jedenastu kilometrów! A jeśli wydaje Ci się, że to dużo, to wiedz, że dworzec Grand Central Station został zbudowany z 775000 klocków LEGO – czterech budowniczych modeli poświęciło na to oszałamiającą liczbę 2678 godzin!

LEGOLAND® Billund w Danii liczy – nie do wiary! – 45 milionów klocków w całym parku. Jego największym modelem jest góra Rushmore, składająca się z 1,5 miliona zwykłych klocków LEGO i 40000 klocków LEGO Duplo.

Statua Wolności jest gigantyczna – wznosi się na wysokość ponad dziewięciu metrów!

Dyplom dla zarządcy lunaparku LEGOLAND

Gdy zakończysz sukcesem grę w LEGOLAND, otrzymasz dyplom dla najlepszego zarządcy parku LEGOLAND! Możesz go wydrukować, oprawić w ramkę i powiesić nad łóżkiem!



Uważaj na motocyklistę Boba we wstępie do gry – wymknął się z gry LEGO Creator, by zajrzeć tu na chwilę!



Ulubione dania Rosie Brickolini

Oto kilka moich najlepszych przepisów. Tysiące gości zjawiają się w moich restauracjach każdego roku i zajadają się nimi! Mam nadzieję, że ich przygotowanie sprawi Ci równie wielką przyjemność, jaką mnie sprawia ich zjadanie! Pamiętaj, aby przed rozpoczęciem przygotowywania tych smakołyków, poprosić o pomoc kogoś dorosłego – tylko pilnuj, by Ci za dużo nie podjadał!

GALARETKOWE ŁÓDKI SZKOŁY MORSKIEJ

Te iskrzące się łódeczki smakują najlepiej, gdy są podawane wprost z lodówki w upalny dzień!

Składniki: 2 pomarańcze, 1 paczka galaretki pomarańczowej, 8 patyczków koktajlowych, 8 kwadratów kolorowego papieru po 6x6 cm.

1. Przetnij pomarańcze na połowy. Za pomocą łyżki wyjmij z nich miąższ, uważając, by nie uszkodzić skórki.
2. Przygotuj galaretkę pomarańczową zgodnie z przepisem podanym na opakowaniu. Posiekaj miąższ pomarańcz i wsyp go do galaretki.
3. Umieść połówki skórek pomarańcz w kubkach, aby się nie przewróciły, i wlej do nich galaretkę. Odczekaj, aż zastygnie.
4. Przetnij każdą z połówek na ćwiartki. Nabij kwadracik kolorowego papieru na patyczek koktajlowy i wetknij patyczki w galaretkę, by otrzymać maszt z żaglem. Zrób tak z każdą galaretkową ćwiartką, a otrzymasz całą flotyllę!

PACZUSZKI BANANOWE

Składniki: 4 banany, 2 łyżki stołowe masła, 2 łyżki stołowe rozdrobnionego karmelu, 4 łyżki stołowe tłustej śmietanki.

1. Wytnij cztery duże kwadraty folii aluminiowej. Obierz i pokrój banany, wyłóż je w równych ilościach na poszczególne kwadraty folii. Następnie podziel między kwadraty także pozostałe składniki.
2. Złóż brzegi folii w górę i skręć je, by zamknąć paczuszki. Następnie poproś dorosłego, aby umieścił je na dwadzieścia minut na stygnącym grillu lub piekł w piekarniku w temperaturze 190oC przez około 20 minut.

Podawaj z dużą gałką lodów waniliowych.



Ulubione dania Rosie Brickolini

KOKTAJL MLECZNY BANANOWO-MIODOWY

Te smakowite koktajle stanowią największy przebój naszych kawiarń.

Składniki: 1 banan, 280ml zimnego mleka, 1 łyżka stołowa płynnego miodu, gałka lodów waniliowych.

1. Włóż gałkę lodów na 10 minut do miseczki, aby się nadtopiła. W międzyczasie rozgnieć obranego banana w innej miseczce.
2. Dodaj miód i lody do banana i mieszaj wszystko łyżeczką, aż uzyskasz jednolitą masę. Następnie dodaj mleka i miksuj, aż się mocno spieni. Wetknij słomkę i wysącz do dna!

LODY KOKOSOWE

Profesor Voltage to wielki smakosz, a oto jeden z jego ulubionych popołudniowych przysmaków!

Składniki: 200g suszonych wiórków kokosowych, 400g cukru pudru, 1 puszka skondensowanego mleka, różowy barwnik jadalny.

1. Przesiej cukier puder do miski i zmieszaj go z wiórkami kokosowymi.
2. Dodawaj stopniowo 5-6 łyżek stołowych skondensowanego mleka, mieszając cukier z kokosem do chwili, gdy utworzą twardą kulę.
3. Przetnij mieszaninę na pół. Do jednej połowy dodaj kilka kropel różowego barwnika i dobrze wymieszaj.
4. Przygotuj kwadratowe pudełko z grubszej folii aluminiowej i wciśnij białą mieszankę na dół, aby rozprowadzić ją równomiernie. Następnie włóż do pudełka różową mieszankę (na białą). Pozostaw na kilka godzin, aby masa stwardniała. Następnie pokrój w kostki i zjadaj!

Czekoladowe trufle Rosie

Na Gwiazdkę przygotowuję trufle dla całego personelu LEGOLANDU. Rozdaję je w ładnie zapakowanych pudełkach!

Składniki: 225g zwykłej czekolady, 75g miękkiego masła, 175g cukru pudru, 2 łyżki stołowe śmietanki, wiórki czekoladowe i dekoracje do ciast.

1. Poproś dorosłego, aby pomógł Ci stopić czekoladę w miseczce umieszczonej w rondlu z wrzącą wodą.
2. Po stopieniu czekolady wymieszaj ją z masłem, a potem ze śmietanką. Przesiej cukier puder i wsypuj go stopniowo do czekoladowej mieszanki, cały czas mieszając. Następnie włóż mieszankę na 2 godziny do lodówki.
3. Nabierz czubatą łyżeczkę mieszanki i utocz z niej kulkę. Obtocz połowę kulki w dekoracjach do ciast, a drugą połowę w wiórkach czekoladowych. Powtórz te czynności z całą resztą mieszanki. Do spożycia po godzinnym chłodzeniu w lodówce!

CHRUPIĄCE WULKANY

Te prehistoryczne przysmaki przygotowuje się łatwo i przyjemnie!

Składniki: 30g cukru, 30g masła, 30g kakao, 1 łyżka stołowa syropu karmelowego (sosu do lodów), 60g dmuchanego ryżu[JM6], 120g cukru pudru, czerwony i żółty barwnik jadalny.

1. Umieść kakao, cukier, masło i syrop karmelowy w rondlu. Ogrzewaj wszystko na wolnym ogniu i mieszaj drewnianą łyżką, aż się stopi.
2. Zdejmij rondel z ognia i pozwól, by masa nieco ostygła. Wsyp do niej dmuchany ryż i mieszaj, aż będzie dobrze pokryty masą.
3. Podziel mieszankę łyżką na około dziesięć kupek (na desce kuchennej). Nadaj ręcznie kupkom kształt gór. Na szczycie każdej góry zrób zagłębienie.
4. Umieść cukier puder w misce i wymieszaj z dwoma łyżkami stołowymi gorącej wody. Dodaj po kilka kropel czerwonego i żółtego barwnika i wymieszaj.
5. Nakładaj pomarańczowy lukier na wgłębienia w wulkanach, pozwalając, aby spływał po zboczach. Przed podaniem poczekaj, aż zastygnie.

Twórcy gry LEGOLAND

Główny producent:
Rob Smith

Asystenci producenta:
Paul Blair, Joe Palmer

Projekt gry:
Paul Blair, Joe Palmer, Aron Phelan, Rob Smith

Efekty dźwiękowe:
Rob Smith

Animacje:
Jeppe Nygaard Christensen, Martin Gardeler, Terry Hylton, Martin Lanzinger

Kierownictwo kontroli jakości:
Tony Miller

Szef zespołu kontroli jakości:
Gary Simmons

Testowanie:
Jonathan Hughes, Alex Mundy, Sophie Blakemore, Stephen Manners, Dwayne Buck, Dave Lane, Nicolas Doucet, Rob Marsh, Andrew Donnelly, Desmond Gayle

Konsultacja kulinarna:
Sarah „Spoons" Camburn

Opracowanie:
Krisalis Software Ltd.

Kierownictwo projektu:
Andy Ware

Główny programista:
Mark Rabjohn

Programiści:
Narinder Basran, Damian McKenna, Richard Teather, Kevin Thacker, Andy Ware

Graficy:
Dave Colledge, Darren Hebden, Tracy Hudson, Rob Richardson

Kontrola jakości:
Daniel Greene, Steve Sumner

Dyrektor:
Tony Kavanagh

Muzyka gry i sekwencji animowanych – kompozycja i produkcja:
David Punshon i Richard Wells

Sekwencje animowane: Artworld UK

Fabuła i reżyseria sekwencji animowanych:
Jon Harrison

Główny animator:
Dave Garbett

Zastępca głównego animatora:
Grahame Collier

Zespół animacji:
Mark Harrison, Hearl Hutchinson, Simeon Hankins, Simon Scott, Rob Dorney, Stuart Barnicutt, Teoman Irmak

Główny projektanci modeli:
Simon Scott, Ian Deary

Efekty dźwiękowe:
John Saul

Grafik fabuły:
Andy Payne

Lektor:
Justin Fletcher

Studio nagrań:
Matinee Sound and Vision

Inżynier:
Olly Poolman

Autorzy instrukcji:
Sarah Camburn, Laurence Scotford

Wydawca:
LEGO Media International
Mark Livingstone – Dyrektor naczelny

Lokalizacja:
Michelle Richmond – Kierownictwo lokalizacji

Produkcja:
Nic Ashford – Kierownictwo logistyki

Marketing międzynarodowy:
Petra Bedford – Szef marketingu – Europa i Azja
Helen Nicholas – Kierownictwo marketingu – Constructive & Games
Ron Gibson – Kierownictwo marketingu – Stany Zjednoczone

Międzynarodowy dział sprzedaży:
Leah Kalboussi – Kierownictwo sprzedaży – Europa i Azja
Gregg Sauter – Kierownictwo sprzedaży i marketingu – Stany Zjednoczone

Dodatkowe podziękowania otrzymują:
Jonathan Robb, Lars Kolbaek, Nancy Nissen, Lisbeth Frolunde, Caroline Grahames, LEGOLAND Windsor, LEGOLAND Billund i LEGOLAND Kalifornia.

Specjalne podziękowania dla wszystkich dzieci które wniosły swój nieoceniony wkład w prace nad niniejszym programem.

Lokalizacja polskiej wersji gry:
IM Group Sp. z o. o.

Tłumaczenie instrukcji i tekstu gry do polskiej wersji:
Janusz Mrzigod

Pomoc techniczna

Pomoc techniczna:	(22) 868 52 61
Faks:	(22) 868 52 60
E-mail:	serwis@imgroup.com.pl
	Pomoc dostępnach w godzinach
	od 9.00 do 17.00 od poniedziałku do piątku
	(za wyjątkiem weekendów i świąt)
Internet:	www.imgroup.com.pl/serwis
Adres:	IM Group Sp. z o.o. Dział Pomocy Technicznej ul. Działkowa 37 02-234 Warszawa

Gdy będziesz telefonować, usiądź przy swoim komputerze (jeśli to możliwe) i zadbaj o podanie nam jak największej ilości informacji. Pamiętaj o dokładnym zanotowaniu typu sprzętu, jaki jest zainstalowany w Twoim komputerze, włącznie z:

- Prędkością i marką procesora;
- Marką i modelem karty graficznej i karty dźwiękowej;
- Marką i modelem napędu CD-ROM lub DVD;
- Rozmiarem pamięci RAM;
- Informacjami o dodatkowym sprzęcie i urządz. peryferyjnych;
- Wszelkimi komunikatami o błędach.

UWAGA: Jeśli masz jakieś problemy z uzyskaniem informacji o swoim komputerze, skontaktuj się z dostawcą, u którego go zakupiłeś.



Ostrzeżenie przed epilepsją



PROSIMY PRZECZYTAĆ PONIŻSZE OSTRZEŻENIE PRZED SKORZYSTANIEM Z NINIEJSZEJ GRY LUB PRZEKAZANIEM JEJ SWOIM DZIECIOM.

Niektórzy ludzie są skłonni do ulegania atakom padaczki lub utraty przytomności po dłuższym wpatrywaniu się w migoczące światła lub wzory świetlne. Osoby takie mogą ucierpieć podczas oglądania telewizji lub grania w niektóre gry wideo. Przypadki takie mogą mieć miejsce nawet wtedy, gdy dana osoba nie chorowała na padaczkę ani nie zdradzała podobnych objawów.

Jeśli Ty sam lub ktoś z Twojej rodziny wykazywał kiedykolwiek objawy epilepsji (ataki, nagłe utraty przytomności) w warunkach migoczącego oświetlenia, poradź się lekarza przed rozpoczęciem gry.

Zalecamy rodzicom obserwację zachowania dzieci podczas gry. Jeśli w trakcie gry u swojego dziecka lub u siebie stwierdzisz występowanie któregoś z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, drgania mięśni lub gałki ocznej, omdlenie, dezorientacja, mimowolne ruchy czy drgawki, NATYCHMIAST przerwij zabawę i udaj się do lekarza.

ŚRODKI OSTROŻNOŚCI, KTÓRE NALEŻY ZACHOWYWAĆ PODCZAS GRY

- Nie podchodź zbyt blisko ekranu. Usiądź w odpowiedniej odległości od telewizora (monitora), najlepiej na pełną długość kabla.
- Graj z użyciem telewizora o małej przekątnej ekranu.
- Unikaj zabawy, kiedy jesteś zmęczony lub niewyspany.
- Zapewnij sobie odpowiednie oświetlenie pomieszczenia, w którym grasz.
- W trakcie zabawy rób 10-15-minutowe przerwy na każdą godzinę gry.



Notatki

Notatki